

**PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA MELALUI STRATEGI PERMAINAN PESAN
KATA BERANTAI SISWA KELAS III SD NEGERI 2 KEMIRI
KECAMATAN MOJOSONGO KABUPATEN BOYOLALI
TAHUN AJARAN 2014/2015**

NASKAH PUBLIKASI

**Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1**



**Diajukan Oleh:
DHODY KARUNIA
NIM: A510110196**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2015



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tromol Pos 1 Pabelan, Kartasura Telp. (0271) 71417, Fax: 715448 Surakarta
57102 Website: <http://www.ums.ac.id> Email: ums@ums.ac.id

SURAT PERSETUJUAN ARTIKEL PUBLIKASI ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir:

Nama : Dra. Risminawati, M.Pd

NIP : 195403171982032002

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/tugas akhir dari mahasiswa :

Nama : Dhody Karunia

NIM : A 510110196

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul skripsi : **PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI
STRATEGI PERMAINAN PESAN KATA BERANTAI
SISWA KELAS III SD NEGERI 2 KEMIRI
KECAMATAN MOJOSONGO KABUPATEN
BOYOLALI TAHUN AJARAN 2014/2015**

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 20 Maret 2015

Pembimbing

Dra. Risminawati, M.Pd

NIP. 195403171982032002

BIODATA

Nama Penulis : DHODY KARUNIA
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : FKIP
Universitas : Universitas Muhammadiyah Surakarta
Alamat Email : dhodykarunia@gmail.com
Nomor Telepon : 085728346547

ABSTRAK

**PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA MELALUI STRATEGI PERMAINAN PESAN
KATA BERANTAI SISWA KELAS III SD NEGERI 2 KEMIRI
KECAMATAN MOJOSONGO KABUPATEN BOYOLALI
TAHUN AJARAN 2014/2015**

Dhody Karunia, A510110196, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah
Surakarta, 2015, 67 halaman.

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar melalui strategi permainan pesan kata berantai mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Negeri 2 Kemiri Kecamatan Mojosongo Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2014/2015. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penerima tindakan adalah siswa kelas III SD Negeri 2 Kemiri yang berjumlah 24 siswa, subjek pelaku tindakan adalah guru (peneliti). Teknik pengumpulan data dengan metode wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes. Teknik analisis data menggunakan tehnik deskriptif kualitatif yang meliputi reduksi data, penyajian data, verifikasi data. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari motivasi belajar siswa pada prasiklus 55,20%, siklus I sebesar 64,06%, dan siklus II sebesar 83,34%. Sedangkan hasil belajar siswa pada prasiklus yang memenuhi KKM sebesar 21% (5 siswa), siklus I sebesar 66,67% (16 siswa), dan siklus II sebesar 87,5% (21 siswa). Dengan demikian penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi Permainan Pesan Kata Berantai dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Negeri 2 Kemiri Tahun Ajaran 2014/2015.

Kata kunci : *motivasi belajar, hasil belajar, permainan pesan kata berantai.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat vital dalam kehidupan bermasyarakat. Bahkan, pendidikan menjadi salah satu pengiring perkembangan manusia dari zaman ke zaman sehingga manusia tidak dapat dipisahkan dari pendidikan. Perkembangan pendidikan inilah yang nantinya akan mencetak peradaban manusia.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dimiliki oleh dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Seorang pendidik/guru dituntut untuk menguasai strategi pembelajaran karena dapat mempermudah tugasnya dalam kegiatan belajar mengajar (KBM). Hal ini sangat berhubungan dengan tuntutan pendidik untuk dapat memaksimalkan tiga ranah dalam pendidikan yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik serta menumbuhkan peran aktif siswa dalam pembelajaran.

Salah satu faktor utama keberhasilan suatu pendidikan adalah seorang guru, sehingga profesi guru itu sebenarnya sangat mulia karena memiliki peran serta dalam perkembangan siswanya. Melihat peran guru sangat besar dalam kemajuan suatu bangsa, maka guru dituntut untuk bekerja semaksimal mungkin untuk menggali potensi yang ada dalam diri anak didik/siswa yang diajarnya dalam bentuk kegiatan belajar mengajar (KBM). Dalam proses menggali potensi siswa tidaklah mudah, sehingga guru memerlukan strategi pembelajaran untuk mendukung tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran saja tidak cukup, harus disesuaikan dengan kondisi siswa.

Pada umumnya keinginan untuk bermain masih sangat tinggi, apalagi siswa kelas rendah (kelas I-III SD). Bagi anak-anak kegiatan bermain lebih menarik dan menyenangkan, terkadang para orangtua

melarang anaknya untuk bermain. Padahal dalam bermain disadari atau tidak dapat merangsang perkembangan anak baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Untuk mengoptimalkan potensi yang dimiliki siswa, tanpa harus mengesampingkan keinginan bermain, maka guru perlu memperhatikan kebutuhan siswa. Adapun melalui permainan yang edukatif akan menjadikan anak lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar (KBM), salah satunya permainan pesan kata berantai. Penggunaan permainan pesan kata berantai dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar diharapkan dapat menjadikan siswa bersemangat, antusias, dan bahagia dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar (KBM). Dengan demikian, mereka bisa mendapatkan pengetahuan dengan baik serta mengikuti pembelajaran dengan kondusif.

Selama ini guru kelas III di SD Negeri 2 Kemiri mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia belum menggunakan strategi permainan, guru hanya cenderung mengandalkan metode ceramah di kelas dan siswa pun juga terlihat jenuh mengikuti mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan kondisi siswa yang jenuh, materi yang disampaikan guru pun juga sia-sia karena siswa cenderung pasif dan ramai sendiri.

Berdasarkan hasil observasi, motivasi belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia ratamasih rendah atau apabila diprosentasekan 55,20%. Disamping itu ulangan harian yang telah dilaksanakan, ternyata Bahasa Indonesia termasuk mata pelajaran yang cukup sulit. Hal ini dibuktikan dari tingkat ketuntasan yang masih rendah. Terutama pada awal semester 2 ini, dari 24 siswa hanya 5 siswa (21%) yang dapat mencapai ketuntasan dan nilai rata-ratanya hanya 59,58. Idealnya dengan KKM 67, tingkat ketuntasan klasikal sebanyak 75% atau 18 siswa. Karakteristik anak hendaknya harus diperhatikan, sehingga dalam memilih strategi pembelajaran pun juga tepat sesuai kebutuhan siswa. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Penerapan strategi permainan pesan kata berantai dapat meningkatkan motivasi mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Negeri 2 Kemiri Kecamatan Mojosongo Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2014/2015.
2. Penerapan strategi permainan pesan kata berantai dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Negeri 2 Kemiri Kecamatan Mojosongo Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2014/2015.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan di SD Negeri 2 Kemiri di Dukuh Tempurejo RT.01 RW.13, Desa Kemiri, Kecamatan Mojosongo, Kabupaten Boyolali. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester 2 tahun pelajaran 2014/2015, yang meliputi persiapan penelitian sampai penyusunan laporan penelitian. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 2 Kemiri Kecamatan Mojosongo, Kabupaten Boyolali yang berjumlah 24 siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian tindakan kelas. Menurut I.G.A.K. Wardhani (2006:14). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah “Penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga kemampuan belajar siswa menjadi meningkat.”

Teknik pengumpulan data merupakan suatu cara dalam penelitian untuk memperoleh keterangan sesuai apa adanya atau cara untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data bertujuan untuk mempermudah memperoleh data-data guna melengkapi data yang dipergunakan sesuai dengan tujuan penelitian. Pada penelitian ini data diperoleh melalui beberapa cara yaitu: observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes.

Observasi (observation) atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan

terhadap kegiatan yang berlangsung. Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian tindakan kelas dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik prosentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran (Kunandar : 2008).

Lexy J. Moleong (2007: 186) berpendapat bahwa “Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu”. Percakapan itu dilakukan oleh pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (interviewees) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.

Menurut Arikunto (2002: 135), metode dokumentasi merupakan metode untuk memperoleh atau mengetahui sesuatu dengan buku-buku, arsip yang berhubungan dengan yang diteliti. Dokumentasi adalah suatu teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan data yang ada.

Menurut Abdul Majid (2009: 195), Tujuan penggunaan tes untuk mendiagnosis kekuatan dan kelemahan siswa, menilai kemampuan siswa, memberikan bukti atas kemampuan siswa, menyeleksi kemampuan siswa dan memonitoring standar pendidikan. Penggunaan metode tes cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format bentuk-bentuk soal tes sesuai materi yang telah diajarkan sebagai instrumen. Metode tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa setiap siklus.

C. HASIL PENELITIAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dengan strategi Permainan Pesan Kata Berantai dapat dibuktikan bahwa melalui penilaian dengan empat indikator motivasi belajar siswa, yaitu (a) adanya hasrat dan keinginan berhasil, (b) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (c) adanya penghargaan dalam belajar, dan (d) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Kemudian, melalui evaluasi dapat diperoleh hasil belajar siswa. Hal inilah

yang menjadi bukti bahwa pada setiap siklus ada peningkatan hasil belajar. Jadi, dapat diperoleh kesimpulan bahwa melalui strategi Permainan Pesan Kata Berantai dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kelas III SD Negeri 2 Kemiri.

Dari hasil observasi kondisi awal menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia hanya 55,20%. Dengan rata-rata indikator motivasi tersebut, berdampak pada hasil belajar yang rendah. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai rata – rata siswa kelas III adalah 59,58. Siswa yang sudah mencapai KKM ada 5 siswa (21%), sedangkan yang belum mencapai KKM ada 19 siswa (79%).

Pada penelitian siklus I, rata-rata motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia meningkat sebesar 8,86% menjadi 64,067%. Sedangkan, hasil belajar siswa meningkat signifikan sebesar 45,67%, menjadi 66,67% atau siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM berjumlah 16 siswa, dan yang mendapatkan nilai dibawah KKM berjumlah 8 siswa (33,33%).

Pada penelitian siklus II, jika dibandingkan dengan siklus I ada peningkatan nilai rata-rata motivasi dan peningkatan hasil belajar. Terbukti dengan perolehan rata-rata skor motivasi pada siklus I sebesar 64,06, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 83,34%. Peningkatan tersebut diikuti dengan hasil belajar siswa yang pada siklus I sebesar 66,67%, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 87,5%. jumlah siswa yang mencapai nilai KKM ada 21 siswa dan siswa yang belum mencapai KKM ada 3 siswa. Jika dibandingkan dengan pra siklus dan siklus I, maka dapat disimpulkan bahwa strategi Permainan Pesan Kata Berantai dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa III SD Negeri 2 Kemiri Kecamatan Mojosongo Kabuoaten Boyolali Tahun Ajaran 2014/2015.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, “penerapan strategi Permainan Pesan Kata Berantai dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas III SD Negeri 2 Kemiri Kecamatan Mojosongo Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2014/2015.” Peningkatan motivasi belajar ini berpengaruh pada hasil belajar siswa. Peningkatan motivasi belajar ditunjukkan sejak dilakukannya siklus I dan siklus II. Pada kondisi awal rata-rata motivasi belajar 55,20%, siklus I sebesar 64,06%, kemudian siklus II meningkat lagi menjadi 83,59%.

Peningkatan motivasi belajar ini diikuti dengan peningkatan hasil belajar siswa. Pada kondisi awal, hasil belajar siswa yang mencapai KKM sebanyak 5 siswa (21%), hasil belajar siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 16 siswa (66,67%), sedangkan pada siklus II hasil belajar siswa yang mencapai KKM meningkat lagi menjadi 21 siswa (87,5%).

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa strategi Permainan Pesan Kata Berantai dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Negeri 2 Kemiri Kecamatan Mojosongo Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2014/2015.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- J. Moleong, Lexy. 2007. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Kunandar, 2008. Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Majid, Abdul. 2009. Perencanaan Pembelajaran mengembangkan standar Kompetensi Guru. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Wardhani, IGAK. 2007. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Universitas Terbuka